



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh
ROSIKHATUL ILMIYAH
NIM 201033173

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
2014**



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
ROSIKHATUL ILMIYAH
NIM 201033173**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2014

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Cara untuk menjadi di depan adalah memulai sekarang. Jika memulai sekarang, tahun depan Anda akan tahu banyak hal yang sekarang tidak diketahui, dan Anda tidak akan mengetahui masa depan jika Anda menunggu (William Feather)

Tiada kata akhir untuk belajar seperti juga tiada kata akhir untuk kehidupan (Annemarie S.)

Kebahagiaan tergantung pada apa yang dapat anda berikan, bukan pada apa yang anda peroleh (Mohandas Ahandi)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah karya ini kupersembahkan kepada

Kedua orang tua tercinta (Bapak Supaat dan Ibu Ismiyati)

Saudaraku (Nailatul Izzah)

Sahabat-sahabat dan teman-teman seperjuangan di PGSD UMK

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Rosikhatul Ilmiyah (NIM 2010-33-173) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, 24 Februari 2014

Pembimbing 1



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd

NIS. 0610701000001218

Kudus, 24 Februari 2014

Pembimbing II



Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd

NIS. -

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan.



Dr. Slamet Utomo, M.Pd.


NIS. 19621219 198703 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh Rosikhatul Ilmiyah (NIM2010-33-173) ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 5 Maret 2014 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.


Kudus, 6 Maret 2014

Dewan Penguji


Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd

, (Ketua)

NIS. 0610701000001218


Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd

, (Anggota)

NIDN. 06131108401


Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd

, (Anggota)

NIDN. 0619128801


Deka Setiawan, S.Pd., M.Pd

, (Anggota)

NIDN. 0617088403

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan:




Dr. SLAMET UTOMO, M.Pd.

NIP. 19621219 198703 1 001

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penelitian dan penyusunan skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” dapat terselesaikan dengan baik sesuai waktu yang direncanakan.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muria Kudus.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat;

1. Prof. Dr. dr. Sarjadi, Sp. PA, selaku rektor Universitas Muria Kudus yang telah memberikan fasilitas selama studi.
2. Dr. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan atas izin dan rekomendasinya kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
3. Dr. Murtono, M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas izin dan rekomendasinya kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
4. Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran kepada peneliti sejak awal penelitian sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.

5. Ika Oktavianti, S.Pd, M.Pd, Dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan saran-saran kepada peneliti sejak awal penelitian sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.
6. Drs. Muhammad Mawardi, Kepada SDN 1 Kedungsarimulyo Welahan Jepara yang telah memberikan izin penelitian di SDN 1 Kedungsarimulyo Welahan Jepara.
7. Wiwin Patma Dewi, S.Pd, Guru kolaborator yang telah membantu pelaksanaan penelitian di kelas IV SDN 1 Kedungsarimulyo Welahan Jepara.
8. Seluruh Bapak dan Ibu dosen jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu kepada peneliti.
9. Kedua orang tua dan saudaraku yang telah memotivasi selama penyusunan skripsi ini.
10. Seluruh siswa kelas IV SDN 1 Kedungsarimulyo Welahan Jepara yang telah menjadi subjek penelitian.
11. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini.

Demikian skripsi ini telah tersusun sesuai rencana semoga bermanfaat bagi ilmu pengetahuan. Demi kesempurnaan skripsi ini saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan peneliti.

Kudus, 25 Februari 2014

Rosikhatul Ilmiyah

ABSTRACT

Ilmiyah, Rosikhatul. 2014. Teams Games Tournament (TGT) Type of Cooperative Learning Model Apply to Improve Student's Achievement of social subject in Fourth Grade of Elementary School. Skripsi. Elementary Teacher Education of Teacher Training and Education Faculty of Muria Kudus University. Advisor: (i) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., (ii) Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Social Subject Achievement, Teams Games Tournament (TGT).

Social Subject still focused on mastering knowledge. The teacher still used conventional learning that focused on mastering the material, students not interest in social subject and thought that social subject as boring subject. The problem happened at SDN 1 Kedungsarimulyo, so the effect is the student's achievement in social subject low. The first data of the student's achievement is 47.3, it is not successful and 52.7%, it is successful with the passing grade is 63. The statement of the problem in this research is "Can Teams Games Tournament (TGT) Type of Cooperative Learning Model Apply to Improve Student's Achievement of social subject in Fourth Grade of SDN 1 Kedungsarimulyo in Academic Year 2013/2014?". The purpose of the research is to explain improving student's achievement of social subject in fourth grade of SDN 1 Kedungsarimulyo in academic year 2013/2014 using Teams Games Tournament (TGT) type of Cooperative Learning Model.

Teams Games Tournament (TGT) type of Cooperative Learning Model is one of type in cooperative learning that involving students activities by tournament academic games which in competition one of students as representative from their team with the other teams. There are four steps of Teams Games Tournament (TGT) type of Cooperative Learning Model, those are (1) explaining the material, (2) group discussion, (3) tournament, and (4) recognize the teams.

This research is Classroom Action Research with the subject of the research is the fourth grade students of SDN 1 Kedungsarimulyo did on November 2013 until March 2014. This research did in 2 cycles, with two meetings in each cycle. Method of Collecting data used interview, test, observation and documentation. The instrument used list of question in interview, evaluation test, and observation sheet. The technique of analysis data used in this research divided into two techniques, those are technique of qualitative and quantitative data.

The result of the classroom action research used Teams Games Tournament (TGT) type of Cooperative Learning Model for social subject learning of the fourth grade students showed improving the students' achievement, student's activities and teaching management of the teacher in each cycle. Classical completeness of student's achievement pre-cycle is 52.7% with the average 61.4, in cycle I increase become 69.4% with the average 71.48, and in cycle II increase become 75% with the average 73.9. In cycle I, the students in teaching-learning activity got the average score 2.46 with good enough criterion, in cycle II increase become 2.87 with good criterion. In cycle I, the teaching

management of the teacher got the average score 2.36 with good criterion, in cycle II increase become 3.08 with excellent criterion.

The conclusion of this research is by using Teams Games Tournament (TGT) type of Cooperative Learning Model can improve student's achievement in social subject, student's activities and also teaching management of the teacher. The suggestion of this research is the students can more active in teaching-learning process of social subject and also Teams Games Tournament (TGT) type of Cooperative Learning Model can used as alternative solution for the teacher to improve the student's achievement.



ABSTRAK

Ilmiyah, Rosikhatul. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Pembimbing: (i) Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd., (ii) Ika Oktavianti, S.Pd., M.Pd.

Kata-kata Kunci: Hasil Belajar IPS, *Teams Games Tournament* (TGT).

Pelajaran IPS masih di fokuskan pada penguasaan pengetahuan (*knowledge*). Guru masih menggunakan pembelajaran konvensional yang terfokus pada penguasaan materi, siswa tidak tertarik dengan IPS dan menganggap IPS sebagai mata pelajaran yang membosankan. Permasalahan tersebut terjadi SDN 1 Kedungsarimulyo sehingga berpengaruh pada rendahnya hasil belajar IPS siswa. Data awal hasil belajar siswa sebanyak 47,3 belum tuntas dan 52,7% sudah tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal ialah 63. Berdasarkan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 1 Kedungsarimulyo tahun pelajaran 2013/2014?”. Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN 1 Kedungsarimulyo tahun pelajaran 2013/2014 menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe dalam pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa melalui permainan berbentuk turnamen akademik dimana siswa berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* TGT (1) penyampaian materi, (2) diskusi kelompok, (3) turnamen, dan (4) rekognisi tim.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian siswa kelas IV SDN 1 Kedungsarimulyo yang dilaksanakan pada bulan November 2013 sampai Maret 2014. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dengan dua kali pertemuan setiap siklusnya. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara, soal evaluasi, dan lembar observasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian tindakan kelas menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* TGT pada pembelajaran IPS kelas IV menunjukkan peningkatan hasil belajar, aktivitas siswa, dan pengelolaan pembelajaran guru setiap siklusnya. Ketuntasan klasikal siswa pra siklus sebesar 52,7% dengan rata-rata 61,4, meningkat pada siklus I menjadi 69,4% dengan rata-rata 71,48, dan pada siklus II meningkat menjadi 75% dengan rata-rata 73,9. Aktivitas belajar siswa siklus I memperoleh skor rata-rata 2,46 dengan kriteria cukup baik, meningkat pada siklus II menjadi 2,87 dengan kriteria baik. Pengelolaan pembelajaran guru siklus I memperoleh skor rata-rata 2,36 dengan kriteria baik, meningkat pada siklus II menjadi 3,08 dengan kriteria sangat baik.

Simpulan pada penelitian ini ialah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa, aktivitas belajar siswa, serta pengelolaan pembelajaran guru. Saran dalam penelitian hendaknya siswa bisa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS serta model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan alternatif solusi bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa.



DAFTAR ISI

SAMPUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
PRAKATA	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat penelitian.....	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	7
1.6 Definisi Operasional.....	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.1.1 Model Pembelajaran Kooperatif	10
2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran	10
2.1.1.2 Pengertian Model Pembelajaran	11
2.1.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif.....	12

2.1.1.4 Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	16
2.1.1.5 Penerapan <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	18
2.1.2 Hasil Belajar	21
2.1.2.1 Pengertian Belajar.....	21
2.1.2.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	22
2.1.2.3 Hakekat Hasil Belajar	24
2.1.2.4 Indikator Hasil Belajar.....	25
2.1.3 Pembelajaran IPS	27
2.1.3.1 Definisi IPS.....	27
2.1.3.2 Tujuan IPS	27
2.1.3.3 Ruang Lingkup IPS.....	29
2.1.3.4 Aktivitas Ekonomi dalam Memanfaatkan Sumber Daya Alam dan Potensi Lain di daerah	30
2.2 Penelitian yang Relevan.....	34
2.3 Kerangka Berfikir.....	37
2.4 Hipotesis Tindakan.....	38
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	39
3.1.1 Setting Penelitian.....	39
3.1.1.1 Waktu Penelitian.....	39
3.1.1.2 Lokasi Penelitian	39
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian.....	39
3.2 Variabel Penelitian	40
3.3 Prosedur Penelitian.....	40
3.3.1 Siklus I.....	41
3.3.2 Siklus II	50
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.4.1 Metode Tes	59
3.4.2 Metode Observasi.....	59
3.4.3 Metode Dokumentasi	60

3.4.4 Metode Wawancara.....	61
3.4.5 Instrumen Penelitian.....	61
3.4.5.1 Instrumen Tes	61
3.4.5.2 Instrumen Non Tes	63
3.4.5.2.1 Pedoman Observasi.....	63
3.4.5.2.2 Dokumentasi	63
3.4.5.2.3 Pedoman Wawancara.....	64
3.5 Validitas dan Reliabilitas	64
3.5.1 Validitas.....	65
3.5.2 Reliabilitas.....	66
3.6 Teknik Analisis Data.....	67
3.6.1 Data Kuantitatif	68
3.6.2 Data Kualitatif	69
3.7 Indikator Keberhasilan	71
 BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Pra Penelitian Tindakan	72
4.2 Siklus I	74
4.2.1 Perencanaan Siklus I	74
4.2.2 Pelaksanaan Siklus I.....	75
4.2.2.1 Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 1	75
4.2.2.2 Pelaksanaan Siklus I Pertemuan 2	86
4.2.3 Pengamatan Siklus I	95
4.2.3.1 Hasil Observasi Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus I.....	96
4.2.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	99
4.2.4 Refleksi Siklus I	102
4.3 Siklus II	105
4.3.1 Perencanaan Siklus II	105
4.3.2 Pelaksanaan Siklus II.....	105
4.3.2.1 Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 1	105
4.3.2.2 Pelaksanaan Siklus II Pertemuan 2	113

4.3.3 Pengamatan Siklus II.....	123
4.3.3.1 Hasil Observasi Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus II.....	124
4.3.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	125
4.3.4 Refleksi Siklus II.....	128
 BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Hasil Belajar IPS dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	130
5.2 Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS.....	134
5.3 Pengelolaan Pembelajaran Guru dengan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	137
5.4 Implikasi Hasil Penelitian	140
5.4.1 Implikasi Teoritis	140
5.4.2 Implikasi Praktis.....	140
5.4.2.1 Implikasi Penelitian terhadap Hasil Belajar Siswa.....	141
5.4.2.2 Implikasi Penelitian terhadap Aktivitas Belajar Siswa.....	141
5.4.2.3 Implikasi Penelitian terhadap Pengelolaan Pembelajaran Guru	141
5.4.2.4 Implikasi Hasil Penelitian terhadap Materi Aktivitas Ekonomi	142
 BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	
6.1 Simpulan	143
6.2 Saran.....	144
 DAFTAR PUSTAKA	145
LAMPIRAN	148
PERNYATAAN	337
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	338

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif	15
Tabel 2.2 Menghitung Poin Turnamen untuk 3 Pemain	20
Tabel 2.3 Menghitung Poin Turnamen untuk 2 Pemain	20
Tabel 2.4 Kriteria Penghargaan Tim	21
Tabel 2.5 SK-KD Kelas IV	30
Tabel 3.1 Indikator Aktivitas Belajar Siswa Aspek Afektif dan Psikomotorik Siklus I	48
Tabel 3.2 Indikator Aktivitas Belajar Siswa Aspek Afektif dan Psikomotorik Siklus II	56
Tabel 3.3 Pembagian Tingkatan Domain Kognitif Instrumen Tes	62
Tabel 3.4 Kriteria Ketuntasan Belajar Siswa	68
Tabel 3.5 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa	69
Tabel 3.6 <i>Rating Scale</i> Lembar Pengamatan	70
Tabel 4.1 Hasil Belajar IPS Pra Siklus	73
Tabel 4.2 Pembagian Kelompok Belajar berdasarkan Tingkat Kemampuan Akademik Siswa	77
Tabel 4.3 Kelompok Belajar IPS Siswa menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	79
Tabel 4.4 Pembagian Siswa pada Meja Turnamen Pertemuan 1 Siklus I	82
Tabel 4.5 Rekognisi Tim berdasarkan Perolehan Poin Kelompok pada Meja Turnamen Pertemuan 1 Siklus I	85
Tabel 4.6 Pembagian Siswa pada Meja Turnamen Pertemuan 2 Siklus I	90
Tabel 4.7 Rekognisi Tim berdasarkan Perolehan Poin Kelompok pada Meja Turnamen Pertemuan 2 Siklus I	93

Tabel 4.8 Hasil Belajar (Kognitif) IPS Siklus I	95
Tabel 4.9 Data Hasil Observasi Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus I.....	98
Tabel 4.10 Data Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1	100
Tabel 4.11 Data Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2.....	101
Tabel 4.12 Kekurangan Aktivitas Belajar Siswa dan Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus I.....	103
Tabel 4.13 Pembagian Siswa pada Meja Turnamen Pertemuan 1 Siklus II	109
Tabel 4.14 Rekognisi Tim berdasarkan Perolehan Poin Kelompok pada Meja Turnamen Pertemuan 1 Siklus II.....	112
Tabel 4.15 Pembagian Siswa pada Meja Turnamen Pertemuan 2 Siklus II	117
Tabel 4.16 Rekognisi Tim berdasarkan Perolehan Poin Kelompok pada Meja Turnamen Pertemuan 2 Siklus	120
Tabel 4.17 Hasil Belajar (Kognitif) IPS Siklus II.....	121
Tabel 4.18 Data Hasil Observasi Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus II	124
Tabel 4.19 Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1	126
Tabel 4.20 Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penempatan Kelompok pada Meja Turnamen	18
Gambar 2.2 Prosedur Pergeseran Tempat pada Meja Turnamen.....	19
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	38
Gambar 3.1 Skema Desain Penelitian Model Kemmis dan Mc Taggart	41
Gambar 4.1 Diagram Lingkaran Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Pra Siklus.73	
Gambar 4.2 Diagram Lingkaran Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Siklus I.....95	
Gambar 4.3 Diagram Lingkaran Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Siklus II ...122	
Gambar 5.1 Diagram Batang Perbandingan Nilai Rata-rata Hasil Belajar IPS Siswa Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II.....132	
Gambar 5.2 Diagram Batang Perbandingan Ketuntasan Klasikal Hasil Belajar IPS Siswa Pra siklus, Siklus I, dan Siklus II.....132	
Gambar 5.3 Diagram Batang Perbandingan Skor Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus	135
Gambar 5.4 Diagram Batang Skor Rata-rata Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus I dan Siklus II.....138	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Jadwal Penelitian	148
Lampiran 2: Hasil Wawancara.....	149
Lampiran 3: Daftar Nama Siswa.....	151
Lampiran 4: Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Pra Siklus.....	153
Lampiran 5: Hasil Observasi Pengelolaan Pembelajaran Guru Pra Siklus.....	155
Lampiran 6: Dokumentasi Pra Siklus	157
Lampiran 7: Hasil Belajar Pra Siklus	158
Lampiran 8: Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Siklus I	160
Lampiran 9: Soal Uji Coba Instrumen Siklus I	162
Lampiran 10: Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus I.....	167
Lampiran 11: Hasil Uji Validitas Soal Siklus I.....	168
Lampiran 12: Hasil Uji Reliabilitas Soal Siklus I.....	174
Lampiran 13: Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Siklus II.....	176
Lampiran 14: Soal Uji Coba Instrumen Siklus II	178
Lampiran 15: Kunci Jawaban Soal Uji Coba Siklus II	183
Lampiran 16: Hasil Uji Validitas Soal Siklus II	184
Lampiran 17: Hasil Uji Reliabilitas Soal Siklus II.....	190
Lampiran 18: Dokumentasi Uji Instrumen	192
Lampiran 19: Materi	193
Lampiran 20: Silabus Siklus I.....	206
Lampiran 21: RPP Siklus I.....	209

Lampiran 22: LKS Pertemuan 1 Siklus I.....	219
Lampiran 23: Kartu Soal dan Kartu Jawaban Turnamen 1 Siklus I	223
Lampiran 24: Hasil Turnamen Pertemuan 1 Siklus I.....	225
Lampiran 25: LKS Pertemuan 2 Siklus I.....	227
Lampiran 26: Kartu Soal dan Kartu Jawaban Turnamen 2 Siklus I	229
Lampiran 27: Hasil Turnamen Pertemuan 2 Siklus I.....	231
Lampiran 28: Kisi-kisi Evaluasi Siklus I.....	233
Lampiran 29: Soal Evaluasi Siklus I.....	234
Lampiran 30: Kunci Jawaban Evaluasi Siklus I	236
Lampiran 31: Hasil Belajar Siklus I.....	237
Lampiran 32: Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I.....	239
Lampiran 33: Hasil Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus I....	246
Lampiran 34: Dokumentasi Siklus I	258
Lampiran 35: Silabus Siklus II.....	264
Lampiran 36: RPP Siklus II	267
Lampiran 37: LKS Pertemuan 1 Siklus II.....	277
Lampiran 38: Kartu Soal dan Kartu Jawaban Turnamen 1 Siklus II.....	281
Lampiran 39: Hasil Turnamen Pertemuan 1 Siklus II	283
Lampiran 40: LKS Pertemuan 2 Siklus II.....	285
Lampiran 41: Kartu Soal dan Kartu Jawaban Turnamen 2 Siklus II	289
Lampiran 42: Hasil Turnamen Pertemuan 2 Siklus II	291
Lampiran 43: Kisi-kisi Evaluasi Siklus II.....	293
Lampiran 44: Evaluasi Siklus II.....	294

Lampiran 45: Kunci Jawaban Evaluasi Siklus II	296
Lampiran 46: Hasil Belajar Siklus II	297
Lampiran 47: Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	299
Lampiran 48: Hasil Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran Guru Siklus II...	306
Lampiran 49: Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II..	318
Lampiran 50: Lembar Pergeseran Meja Turnamen	320
Lampiran 51: Dokumentasi Siklus II	322
Lampiran 52: SK Bimbingan	328
Lampiran 53: Lembar Bimbingan	329
Lampiran 54: Surat Ijin Penelitian	333
Lampiran 55: Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian	334
Lampiran 56: Surat Keterangan Selesai Bimbingan	335
Lampiran 57: Surat Permohonan Ujian Skripsi	336

